



著者 藍飴

福岡出身、京都在住のフリーイラストレーター。

複数のゲーム会社を経て、現在はフリーで

ソーシャルゲームのイラストや

TCGのイラストキャラクターデザインなどの仕事をしている。

代表作は「神獄のヴァルハラゲート」、

著書に『かわいい女の子が描ける本』『かわいいコスチューム が描ける本』(ともに宝島社)がある。

https://www.aoimaro.com







藍飴#





かわいい ファンタジーイラストが 描け。本



藍飴's Gallery KNIGHT ナイト 兵士として 武器を手に戦場をかける 勇敢な職業。 MERFOLK 半魚人 人と魚、それぞれの 特徴を併せもつ 水辺の種族。

สัยบริสัยบริสัยบริสัยบริสัยบริสัยบริสัยบริสัยบริสั





PHARMACIST 薬師

薬草の調合術に長け、

医療の知識に手



AGENT

エージェント

近未来を舞台に

活躍する、任務に忠すな

クールビューティー











あおい

藍飴のイラストメイキング

1枚のイラストが完成するまでの流れを、イラストレーター藍飴流でご紹介します。キャラクターのポーズや盛り込みたい要素を イメージしてから、まずはラフを描きましょう。

使用ツール: SAI · Adobe Photoshop CC



ざっくりと構図ッフを描き、そのあとカノーノフを描きます。隣同上が埋もれないよう、色を 含めた全体の構成をつかみましょう。今回は和の赤を基調としつつ、レトロポップな配色に。





step フラフをもとに線画を描く

カラーラフをもとに、線画を描きます。カラーラフで描いた金魚の要素をもう少し生かしたいので、尻尾のようなひらひらした帯に変更しています。



柔らかく可愛いらしい印象を持たせるため丸 みのあるラインに。単調にならないよう線に 強弱をつけ、各部位のシルエットもイメージ



細かな姿飾、小物を綺麗な線で描くのは時間 がかかるが、背景やアイテムが加わることで 情報量が増し、画面も華やかになる

下塗りをする

線画にカラーラフで考えた色を配置していきます。赤色を多く使用していますが、調整しながら隣同士の色合いが溶け込みすぎないようにここでは配置します。人物と背景両方のペース着色が終わったら、2つのレイヤーを表示し、全体をチェックします。





sep 』 影を加える

まずはざっくりと光源を決め、そこからグレーで影を塗っていき、ベースの色を「合成モード」から「通常→乗算」にして全体を整えていきます。



グリザイユ画法 (最初に影をつける塗り方) を用い、立 体感や明暗にメリハリをつける。途中、逆光により差し 込んだ光部分を当て、全体の立体感をチェック



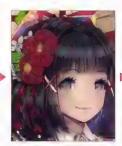
影を大体塗り終わったらベースの色を乗算にする。バー ツに影が反映されるので、ここから更に光が当たるとこ ろを意識して塗り込む

step 5

顔や髪を塗り込む



頭のカーブを意識してつやを描く。肌 に接する髪に肌色を入れると、全体が なじむ。瞳は、あとでハイライトをは っきりさせるために上のほうを暗めに してグラデーションに



頭のつやに色をつけ強調していく。落 ち着いた色みで黒髪になじませるよう に描く。瞳の黒が重くはっきりしすぎ ていたので、青緑系の色を足し、なじ ませるように少しぼかして調整



髪のつや部分に特徴を出すため、レトロボップな色でクラデーションをつくり つや感を上げる。瞳は、色みの濃さを 上下で調整し、透明感を意識(このと き、より明るいイメージに表情を修正)

背景を塗り込む

6-1 障子と飾り





障子にかかる飾りは差し込む光 の影響を一番受けるので、光の 色みに近いページュなどの柔ら かい色でしっかりとなじませる。 また光に近いところは白く、薄 くかすんだようにもなる

16-2ケース棚





ケースの通明な部分にある物に、影を濃く置きすぎると見えづらくなる ので、あえて薄くして物の形が分かるように調整して塗る。また、隣に 壁があるので強く光は当たらないが、あえて物の形を見えるようにする ために薄く明かりを乗せる

16-3 蓮の葉と筆



集は薄いため、はっきりした影よりも薄くほかし た影を入れて軽い感じに仕上げる。絵の具はぶに っとした厚みを意識して影を乗せ、筆は毛先を意 識してサッサッと払うように表現するとよい





全体をなじませるために、葉に黄色系の色みを落 とし優しい色合いに。絵の具はハイライトを加え つつ、クリーム感をイメージしてまわりを影で縁 取り厚みを出す

06-4時計とタイル壁



ますは時計のカーブ に沿って影を達り、時 計の丸に質感を踏ま えて少しつやを入れ ている。影が濃い部 分にある壁のタイル 部分は、平たい質感 を出すために光を当 で厚さを浮き彫り にする





ブディテールを詰める

ここでは全体のバランスを再度見直し、必要であれば背景や人物まわりに少し描き足していきます。



定元に池の水を表現するため、葉と 波紋、さらに水の跳ねる動きを加え る。ここでも光が当たる部分とス カートで褪れる濃い部分をしっかり 描き分ける



より池の水に近い緑系の色に調整。 水面に落ちるスカートの色合いを反 映したり、水の深さや漂うイメージ を意識して影を入れ、粒や蝶を光 らせて全体をキラキラとした印象に



もう少し幻想的なイラストにしたかったので、 透明な金魚やシャボン玉などをエフェクトのよ うな感じで追加

全体に光を足す



最終調整として、逆光を受ける人物に 光を当てていく。まずは不透明度40% ほどの薄めの赤系で乗算する



その後、ベーシュ系の色を光が当たる 部分にさっと塗り込み、レイヤーを「発 光モード」にする



このままたとかなり明るいので不透明 度25%ぐらいにまで下げ、逆光を調整 オス

slep 9 住上げ

最後はPhotoshopに移動し、「トーンカーブ」などを用いて全体の色みを調整します。



少し黄色系に寄った色合いに調整したものをつくり、そ の不透明度を30%くらいに下げ、加工前のイラストの 上に置き、なじむよう調整すれば完成





初期案ラフとの比較

構図ラフ



今回のイラストは、金魚をモチーフにしたキャラクターを中心に世界 観をつくり、モチーフを随所にちりばめながらレトロポップな配色で 全体を仕上げていきました。しかし、当初の案はもっと「和」を前面 に出した世界観で、キャラクターの衣菱や小物、背景を描いています。 ここでは、初期のラフとその後の修正されたラフを比較し、変化を見 てみましょう。背景などに大きな変化がありますが、人物の構図が変 わっていないとごろに注目です。

ー番最初の構図ラフ。人物の位 置取りは同じだが、手に金魚鉢 を持っていたり、背景にも水槽 があるなど和のテイストに寄せ た構成となっている



◆ 修正後のラフ・



和服の線を入れ、カラーラフに入った時点でファンタジーの登場人物としてのイメージをより 強めるために、ここまで見てきたイラストの構 成に修正



CONTENTS

藍飴's Gallery ·····	. 2
藍飴のイラストメイキング	10
はじめに	20

(Cr		H
7	Prologu	

基本設定とモチーフの描写

_		
Lesson	基本設定からのデザイン	2

Lesson 🦻	モチーフからのデザイン	28
----------	-------------	----

-		
Laccon	デフォルメキャラの描き方	33
LC33UH	ノノタルグエドノの頭で2.3	2



Chapter, 1

ジャンルごとの描き分け

Lesson	四洋ファンダシーの衣装 34
Lesson 2	東洋ファンタジーの衣装 38
Lesson 3	中東ファンタジーの衣装 42
Lesson 4	ダークファンタジーの衣装 46
Lesson 5	海洋ファンタジーの衣装 50
Lesson 6	オカルトファンタジーの衣装 54
Lesson 7	、スチームパンクの衣装 58

Lesson 🧣 サイバーパンクの衣装



Chapter.2 各ファンタジーの主要な職業

Lesson	西洋ファンタジーの職業 ⋯⋯ 66
Lesson	2 東洋ファンタジーの職業7
Lesson	3 中東ファンタジーの職業 7/
Lesson	4 ダークファンタジーの職業 7
l esson	5 海洋ファンタジーの職業 8
Lesson	∱ オカルトファンタジーの職業 ・・・・・・ 80
Lesson	7 スチームパンクの職業 90
Lesson	● サノバーパンクの障業・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

Chapter.3 ファンタジーの主要な種族

Lesson 2 種族による描き分け | 04



Thapter:4 テーマデザイン

Lesson 2 人工物から描く ······ 134

はじめに

このたびはこの本をお手にとってくださりありがとうございます。

ファンタジー世界には、魅力的なキャラクターがたくさん存在しています。

そのキャラクターたちは、描き手である私たちのイメージや世界観によって、

その人独自のデザインで生まれてきます。

ただ、自分の頭の中にあるものを形にすることは、なかなか難しく時間がかかります。

とくにファンタジー世界の住人たちは人型だけでなく、動物や植物の姿をしていたり、

魔法の力を使ってみたり、さまざまな衣装やアイテムを持っていたりもします。

そういったものをより印象的に形作るためには、知識を取り入れつつ

発想の引き出しを広げ、技術力を身につけることが必要となります。

本書では、その技術のもとになるコッや、

発想のヒントになるキャラクターデザインを

たくさん盛り込んでいます。

本書を通じ、あなただけのファンタジー世界をつくる

その手助けができれば幸いです。

藍飴





基本設定からのデザイン

キャラクター像をつくる「基本設定」。つまり、プロフィールやストーリーからのデザインプロセスをまずは紹介します。

♣ 1.ラフであたりをつける

基本設定がかたまったら、まずはざっくりと下地となる頭身ラフを描きます。衣装の雰囲気や持ち物のイメージも、ここで組み込みましょう。

衣装も魔法使いを連想させるローブを着用させる。 最初はシンプルにアタリで イメージをかためていく

ったら、その上から衣装

のアタリもつけておく

基本設定

中性別:女 中種族:人

·中年齡:16歳

+性格:明るく、元気

中ジョス:魔法使い

中好きなもの:猫

小一人称:私(わたし)

+ストーリー:一人前の魔法使い

になるため、修業中の女の子。回

復系の魔法が得意。未熟ながらも、

しばしば才能の片鱗を見せる。



POINT

キャラクターデザインの第一歩として、 まず基本設定を考えます。イメージを かためるために、とくに重要となるのが 「年齢」「性格」「ジョブ」の3つです。 「どろいう人」で「何をしているのか」 という部分を押さえることで、キャラク ターに必要な要素や形が見えてきます。

設定年齢に合わせ、約6.5頭身 のサイズにするため、等分線を 引いてバランスを測る

♣ 2. 設定を落とし込む

頭身ラフは、いわば入れ物。ここに基本設定を加えていきます。併せて体の ラインをより具体的に整え、衣装もイメージをかためます。



ポティラインの適い ・

クラマラス



少し余裕のあった服が胸の大きさで張る ので、形をしっかりと描き、セクシーさを 強調。シワはその張りに合わせてのびるた め、胸の谷間や下あたりに描くとよい。

スリム



ふくらみがないぶん、服に余裕が出て、少 したるみができる。 幼さや中性的なイメ ージでスリムな体形ならではのくびれや、 体のパランスを範髄に見せるとよい。

POINT

シンプルなローブから、リ

ボンやフリル、さらに模

様をつけて女の子らしさ

を衣装に加えていく

頭身ラフのバランスを意識して、設定 にある要素をさらに取り入れつコキャラ クターの動きも加えてみましょう。衣装 もぞれに合わせてブラッシュアップして、 基本設定の要素とポージングをここで 確定させていきます。

デフォルメバージョン

足元の位置を修正し、軽や

かなイメージと柔らかさを

出すためローブの裾先はふ

んわりとひるがえす

2頭身のデフォルメで描く場合、衣装の中でも目立つ部分 に注自する。詳しくはP32 「デフォルメキャラの描き方」 を参照。



→ 3.性格、表情を決める

性格を一番強く出せるのはもちろん表情。ここでは3つのパターン、さらに 年齢による顔のつくりの変化を紹介します。



瞳の部分が大きく、パッチリとした目が 特徴。口をしっかりと開けて笑顔をつく るごとで、明るく元気な印象を与える。丸 い瞳の形から、全体的にかわいらしいイ メージも出せる。



無口・クール

■の形は楕円形のイメージで、つり上がるようなきりっとした目が特徴。層はシャープにして、表情は強気できつめな印象に。口元は小さめに、ぎゅっと閉じていることも多い。



目尻に向かって緩やかに目のラインが下がり、上まぶたが閉じかけてどこか眠た そうなイメージ。つかみどころのない目 も特徴。窟は目の位置から離すことで、よ りおっとりとした性格を強調できる。

年齢による描き分け(



幼い子どもの額は、瞳の大きさ、輪郭 の丸みが特徴。また、頭身ラフで見る と4頭身から5頭身ぐらいの背丈になる。

大人のお姉さん



輪郭が細長くなり、瞳の大きさも徐々 に小さめになってくる。まつげで目元を 強調すると、よりお姉さんらしさが出る。

年配のおばあちゃん



歳をとると、体形にもよるが皮膚や肉が全体的に下がる。瞳も大きく開かず、 たれ目の穏やかな表情になりやすい。

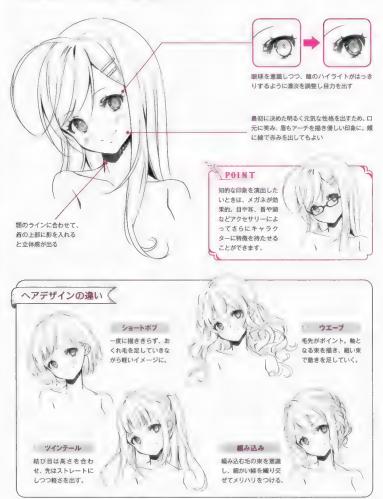
♣ 4.ストーリーを加える

キャラクターに世界観を持たせることで、さまざまな要素が浮かび上がります。そのテイストに合わせてデフォルメしていきましょう。



→ 5.顔のディテールを詰める

全体的な要素が整ったらディテールを詰めていきましょう。まずは顔。瞳を 中心に細かなラインを加え、髪型も整えます。



→ 6.全身のディテールを詰める

最後に全体のバランスを見つつ、各部位のデザインを仕上げていきます。デ フォルメバージョンの場合も同様です。



モチーフからのデザイン

今回は「女王」をテーマに、加えたいモチーフを用意し、デザインしていきます。まずは基本設定と同様、ざっくりとポーズを決めて描きます。

4 1.ラフであたりをつける

性別、種族などの設定は用意しつつ、加えたいモチーフの資料も用意します。 まずは、基本設定と同様に頭身ラフを描きます。



頭身ラフができたら、残りのモチーフを衣装デザイン として落とし込んでいきます。この段階では、まだざっ くりとした描き込みで大丈夫です。

POINT

メインとサブ、どちらもうるさくならない程度のパランスが大切です。今回はセクシーさをキャラクターの魅力として引き立たせるために、全体の構図とボディラインをこごで確定させ、このあとブラッシュアプとしてモチーフの要素をさらに落とし込んでいきます。

装飾は頭の形に沿っ て描く。キャラクター の特徴のひとつとして クラウンはあえて高さ をつけ存在感を出す

・ 組ませた脚を見せるために、ドレスのスリットを生かし、綺麗な脚のラインを見せる

ハイヒールにワンポイ ントで蝶の装飾をデザ インし、足元もかわい く見せる

◆ 別パターン

メインモチーフの薔薇を前面に出し、さらに 種族を人以外の《アルラウネ》としたパター ン。 福々しい雰囲気を出すために、薔薇の花 弁よりも前のほうを主に描いています。

> 上半身が人型でシルエット的 に細く見えるため、下半身に モンスターらしさを加え強調 する。妖しさや攻撃的な面を 取り入れるために、細いツタ や棘をふんだんに使う

🚱 3.性格、表情を決める

衣装のデザインがある程度かたまってきたら、表情を決め、キャラクター像もかためます。



目のサイズは全体的に小さめに。きりつ としたアイラインにしっかりとまつげを 描き、お姉さん系の印象を与える。さら に大人な雰囲気を出すために、唇に口紅 を施したり泣きぼくろをワンポイントで 入れてもよい。

P24の「無口・クール」と異なり、アイ ラインは垂れ気味に、眠たげな瞳と眉は アーチを描くようにするとそっけなく、す ました表情になる。口は小さく閉じ、目 の下にクマを入れたりすると病んでる雰 囲気も出せる。

瞳を大きく開き、アイラインは緩やかな カーブにそってまつげを描く。女王らし さも忘れず、口角を上げすぎないよう注 意して口の形をとる。人懐っこいかわい らしい顔のバランスなので、描きやすい 表情でもある。

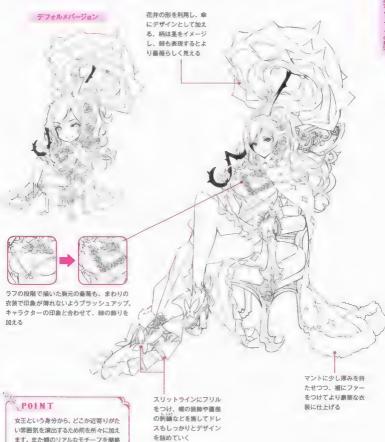
→ 4.アイテムを加える

ディテールを詰める前のブラッシュアップです。靴や装飾品、椅子な どのアイテムにモチーフを加えてデザインを詰めていきます。



◆ 5.全身のディテールを詰める

モチーフベースの描き方も、最後に全体のバランスを見ながら、デザインを仕上げていきます。姿勢やアイテムの位置を考え、不自然にならないようにしましょう。



ヌエといつ割分から、そこか近寄りかた い雰囲気を通りするため前を所ぐに加え ます。また鰈のリアルなモチーフを簡略 化し、シルエットのみを使い可愛らしく さるなど、メイン・サブモチーフがうる さくならないようサイズ豚を調整しなが ら仕上げていきましょう。



デフォルメキャラの描き方

ここでは P27 の「魔法使い」、P31 の「女王」を例に2頭身サイズにデフォルメしたキャラクターの描き方を解説します。

→ デフォルメと6頭身の比較

デフォルメする際のポイントは、元のキャラクターの特徴となるパーツを整理し、より強調して描くことです。







西洋ファンタジーの衣装

多くのファンタジーのベースとなっているジャンル。ここではメジャー な職業「ナイト」をベースにキャラクターをデザインします。

基本設定からラフをおこす

ナイトは鎧を描くことで見た目が重く男性的になりがちですが、ポイントを しぼって露出を増やすことで女性らしさを演出できます。







ストーリーに変更を加えた2つのキャラクターデザインを紹介します。ファンタジーならではの衣装に世界観を盛り込みましょう。



東洋ファンタジーの衣装

アジア文化を基盤とした東洋ファンタジーは、衣装の見た目も特徴的です。 神秘的な「陰陽師」を描いてみましょう。

基本設定からラフをおこす

エキゾチックな衣装にするため、花魁衣装を取り入れます。 設定を演出するアイテムを追加していきましょう。 キセルの紫煙を効果的に使い、 妖しげな雰囲気をより際立た せる。上にのぼる煙ではなく、 取り巻くように描く

基本設定

- 中性別:女 中種族:人
- 十年齢:不明(見た目は20代半ば)
- **十性格**、つかみどころがない
- +ジョス:陰陽師
- +ストーリー: 宮廷御用達の陰陽
- 師。年齡は不明だが見た目は20代
- 半ばと若口。派手な衣装に身を包
- み、妖しげな雰囲気を醸し出して

L13.

アイテムとして札を持たせ ると陰陽師らしさが出る

POINT

東洋ファンタジーに明確な地理的区分 はありませんが、和風、中華風、韓流、 琉球調。あるいはボーダーレスにアジ アンファンタジーとして細分化のしやす いジャンルです。ストーリーに合わせて 各文化の特徴を出しましょう。



のような禍々しさも加える

今 ブラッシュアップして整える

より派手に見せるため、装飾品を描き込みます。 ボーズが決まったら、衣装にも柄のイメージを追加しましょう。



∳ ディテールを詰めて仕上げる

キャラクターのイメージを引き立たせるために、模様をふんだんに盛り込み、アイテムのデザインも追求していきましょう。



衣装のシルエットラインで変化をつけ、バランスを調整する

とよいでしょう。

帯にデザインした花や、頭部の髪飾りに

注目してデフォルメするとよい。式神も

忘れずに配置する

全 アザーコンセプト

妖しげな雰囲気を引き継ぎつつ、取り入れる衣装のテーマを変えたり、中華 の要素を取り入れたりしてみましょう。





中東ファンタジーの衣装

地理的なイメージが衣装に反映されやすいのが中東ファンタジーの特徴です。 「盗賊 | を描きながら、ポイントを見ていきましょう。

◆基本設定からラフをおこす

職業のイメージと中東の砂漠のイメージから、身軽な服装で描きはじめます。年齢やストーリーから身長は低めに。



◆ スラッシュアップして整える

性格の二面性を強調するために、身長と武器の対比に加えて、表情と衣装を 対比させるように線を整えていきましょう。



ディテールを詰めて仕上げる

キャラクターの設定を損なわないよう、また装飾品はファンタジージャンルから外れないよう注意してディテールを詰めましょう。



スピード感のあるキャラクターを描くときは、設定を意識し つつ動きを演出しやすい火装や装飾品の選択がポイントにな ります。キャラクターのポーズと、それぞれのアイテムの構 図がパランスよく配置されれば、全体の軽やかな印象をうま く表現することができます。

頭が大きくなるので、ターバン部分も併せてデフォルメするように描く。腰まわりに線が集中するので、多少省略してもよい

今 アザーコンセプト

種族や年齢はそのまま、2つの性格をそれぞれ色濃く出しながら、中東ファンタジーの世界に登場する職業に当てはめたデザインです。



4

ダークファンタジーの衣装

アダルトファンタジーとも呼ばれ、暗く、悲劇的なストーリーが特徴。独 特な雰囲気を「錬金術士」で表現していきます。

参基本設定からラフをおこす

錬金術士育成学校という設定から、制服のような衣装をベースに、ファンタ ジー世界の人物としての要素を足していきましょう。



短バンにするとボーイッ シュな雰囲気とともに、幼

さを表現し、やすい

フラスコと煙で錬金術を表現。現実的なモチーフなので、よりファンタジー感を 出すために別のアイテムに変えてもよい

基本設定

中性別:女 中種族:人

· 年齡:16歳

・・性格: 寡黙で大人しい

ナジョス: 錬金術士

+ストーリー: 錬金術士育成学校

に通う、錬金術士見習い。幼い頃

に両親と死別し、村の鍛冶師に育

てられる。両親の命を奪った病気

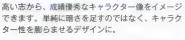
を治せる「万病に効く薬」を錬成

することが将来の夢。

POINT

タークファンタジーには明確な区分がなく、「西洋×ターク」 「東洋×ダーク」など、他のジャンルと掛け合わされること が多いです。酸金術士も西洋文化の中で生まれた職業なので、 資料として参考にしましょう。





本の紙面を整える。文字な どは濁してよいが、図や表 などが入っているとよりり アルな雰囲気を出せる

周囲の効果は、バランスを見 ながら大きさや数を決めて線 を整える。アイテムまわりだ けでなく、キャラクターのま わりに配置してもよい



優等生でしっかりしたキ ャラクターの印象にした いので、衣装はピンと張 ったシワのない質感に

POINT

線をある程度整えたら、トーンでさらに キャラクターを作り上げましょう。ダー クファンタジーというテーマや、キャラ クターの性格を表現できるよう、ボイン トをしぼり衣装に取り入れていきます。

∳ ディテールを詰めて仕上げる





目は大きく、キャラクターの性格をア ビールするようにデフォルメ。煙や地面の 効果は、サイズバランスに注意して描く

衣装にゴシック模様を取り入れ、 中世のイメージを加える。 黒も 効果的に使い、キャラクター性 を引き立たせる

POINT

魔方陣や衝撃波を加えるかは好みです。錬金術ではなく魔法 色が強くなると感じたら煙や光(影)だけにとどめてもOK。 錬金術で錬成中のものを描いてもよいでしょう。

参 アザーコンセプト

ダークなストーリー部分は踏襲しつつ、ベースとなるジョブとその先のストーリーを変更したキャラクターデザインを紹介します。





海洋ファンタジーの衣装

大海原を舞台とする海洋ファンタジー。海をまたにかける「海賊」をモ チーフからデザインしていきましょう。

₹ モチーフからラフをおこす

ワイルドなイメージとセクシーさを強調した衣装をデザインしていきます。 ボディラインを意識してラフをおこしましょう。



コートやブーツでワイルド な雰囲気を出す。裾が広が るものは、風でなびいてい る様子を演出できる



POINT

今回はモチーフイメージを抑えめ にして衣装に取り入れていきます。 この段階である程度イメージがか たまるので、あとは肉付けをして いくイメージで整えていきます。

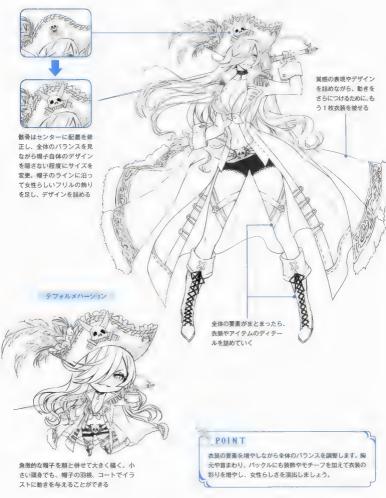
参 ブラッシュアップして整える

線を整えながら、キャラクターのボディラインや衣装の質感を決めていきます。モチーフのイメージを崩さないよう、細かな線で表現しましょう。



ディテールを詰めて仕上げる

モチーフデザインを練り直しながら、ブラッシュアップしていきます。大き く構成は変えず、デザインの肉付けをしていくイメージです。



今 アザーコンセプト

モチーフイメージを変えたデザインを見ていきましょう。キャラクター像にも変化が出てきます。





オカルトファンタジーの衣装

魔術や心霊的な要素がより色濃く演出されるオカルトファンタジー。その特徴を「ネクロマンサー」の描き方で見ていきましょう。

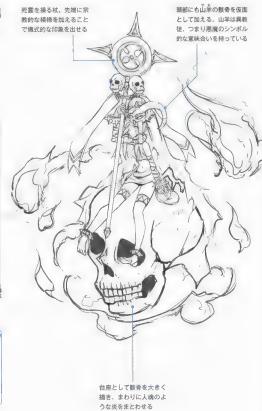
♣ モチーフからラフをおこす

P50 の 「海賊」と同じく骸骨をモチーフにしています。 ここではより不気味 さを出すため大きく取り入れてみましょう。



POINT

モチーフの鎖は手錠のような装飾 品として描き、死輩とのつながり や束縛的なイメージを演出します。 テープが大きいので、キャラク ター自身を効く描きギャップを出 しています。





物質的な杖や仮面は先端までしっかりと線を描きます。逆に精神的な人魂は先端が途切れるようなフォルムを意識して整えましょう。

陰影をつけながら線を整え る。無機質な印象にならな いよう、細かな線をつけて 小さな凹凸も表現する

細い線で立体感を残しながら、ゆらめくようなフォルムと、まとわりつく妖気をイメージして描く

フロント

腕の包帯は一方向 に巻かずランダムに して、キャラクター に少しちぐはぐな印 象を与える

POINT

硬い質感を持たせたい要素と、柔 らかい質感を持たせたい要素を描 き分けることがポイントになります。 使い質感は凹凸の影やシワを直接 的に、柔らかい質感は曲級的に表 現するとよいでしょう。

参ディテールを詰めて仕上げる







スチームパンクの衣装

レザーはコルセットやベルトに

落とし込む。コルセットはボ

ディラインを強調する役割が

蒸気機関文化が広がる世界観が特徴のスチームパンクジャンル。「賞金稼ぎ」のキャラクターをベースに衣装を描いていきます。

キャラクターのチャームポイントとしてシルクハット

を描き、アビールするよう なボーズに

₹ モチーフからラフをおこす

スチームバンクは西洋衣装をベースに、モチーフを取り入れていくイメージで描いていくとよいでしょう。





POINT

スチームパンクの衣装はある程度 固定されたイメージもあるので、そ の特徴さえ覚えれば描きやすい ジャンルです。ゴシックの要素や カジュアルな要素を加えてオリジ ナリティを出していきましょう。

∲ スラッシュアップして整える

目を引きやすい体の中心をメインに、衣装の細部までしっかりと線を描いて 衣装のディテールを表現しましょう。



今 ディテールを詰めて仕上げる

衣装に模様を加えるイメージでデコレーションしていきます。表情に合わせてかわいらしく仕上げていきましょう。



∲ アザーコンセプト

モチーフは大きく変更せず、取り入れる衣装イメージを変えてみましょう。 キャラクターの設定にも違いを出すことができます。



サイバーパンクの衣装

ネット文化が繁栄した近未来、あるいは宇宙を舞台とするような世界が 特徴です。そこで活躍する「エージェント」を描いていきます。

♣ モチーフからラフをおこす

ネットテクノロジーを基盤とした世界観をイメージしつつ、ファンタジーの 要素を薄れさせないようバランスよくデザインすることが重要です。



◆ ブラッシュアップして整える

各要素の特徴的な部分を引き立たせます。全体的に硬く、機械的なイメージ にするとよいでしょう。



参ディテールを詰めて仕上げる

ベースができあがったら、装飾品やアイテムのデザインをメインにブラッシュアップしていきましょう。







西洋ファンタジーの職業

西洋文化をベースとするファンタジーの職業は、鎧などの「剛」、衣服などの「柔」、この2つの質感イメージの組み合わせが重要です。

→ 職業1:銃士

銃士とはその名のとおり、銃で武装した兵のこと。騎乗した際は、銃が火を 噴くことから竜騎兵とも呼ばれます。



♣ 職業2:シスター

さまざまなジャンルに登場するシスターは、西洋ファンタジーを代表する職業のひとつ。押さえるべきポイントをここで紹介します。



→ 職業3: 吟遊詩人

リラと呼ばれる小さなハーブを持つイメージが強く、これはギリシャ神話の 音楽の神、ヘルメスを由来とする説があります。







東洋ファンタジーの職業

和風、中華風など、さらに世界観を分けることができるので、その特徴 をうまく取り入れつつ描くことを意識しましょう。



男性イメージの強い侍は、露出を増やして軽やかさを出しましょう。武器は薙刀や弓を持たせてもよいでしょう。





和風、中華風問わず登場する機会の多い僧侶。やはり男性 イメージが強いですが、ポイントを押さえれば女性らしさ も描き込むことができます。



→ 職業3:拳法家



♣ 職業 4: 流浪人

各地を放浪する流浪人は、衣装の自由度も高い職業です。持たせるものによって、商人風、侍風と描き分けることができます。



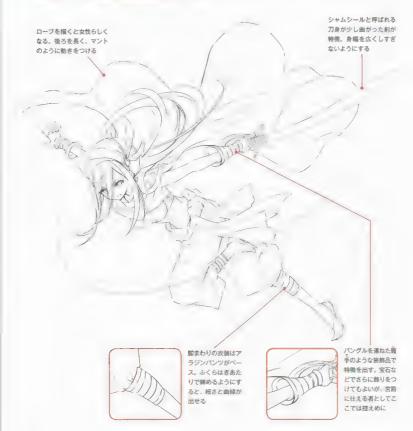


中東ファンタジーの職業

独特な職業が多い中東ファンタジー。気温の高い土地に住む人らしく、薄 手の衣装と露出のバランスを見ながらデザインしましょう。

→ 職業1: 宮殿騎士

王族の宮殿を守護する騎士。西洋ファンタジーのナイトにあたりますが、重 装備にはせず、武器にも特徴を持たせることがポイントです。



臺 職業2: 呪術師

りすぎないように注意する

中東ファンタジーにおいて黒魔法使いのような役割を持ちます。妖しさを前 面に出しつつ、露出を増やしてセクシーに見せましょう。



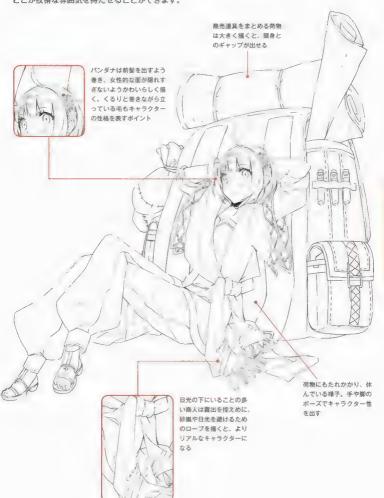
75

参職業3:踊り子



臺 職業4:商人

街の露天商や砂漠を渡る旅商人。ボーイッシュに描くことでたくましさと、 どこが狡猾な雰囲気を持たせることができます。





ダークファンタジーの職業

地理的な区分がないため、さまざまな職業を登場させることができます。 その独特な雰囲気を演出しやすいキャラクターをここでは紹介します。

→ 職業1:暗黒騎士

敵役、あるいは闇の力を使う、ネガティブなキャラクター 性を持つなど、通常のナイトとは異なる職業です。



→ 職業2: 黒魔導師

ファンタジーの世界ではおなじみの魔法使いも、テイストを合わせ、より攻撃的な魔法を使う黒魔導師として描いてみましょう。



→ 職業3: 学者

知的かつ、どこかミステリアスな雰囲気が特徴の学者。メガネや本などのアイテムで、より雰囲気を立たせてみましょう。



参 職業4:メイド

おなじみのメイドも、ダークな雰囲気に合わせてゴシック調に。モチーフを 衣装に加えることでキャラクター性をより立たせることができます。





海洋ファンタジーの職業

海にちなんだ職業が多く、南国のイメージや水のイメージを衣装に取り 入れると、より雰囲気が出せます。

→ 職業1:水兵

水兵服や水兵帽をメインにかわいらしく描きましょう。 まだ見習 い、あるいは訓練学校に通うようなキャラクターイメージです。



→ 職業2: 精霊使い

海の精霊を呼び出して操る神秘的な職業です。南国衣装の要素を取り入れつつ、周囲に超常的な演出も描きましょう。

周囲に小さな人魚型の精霊を描く。 キャラクターや世界観のイメージ にも影響をあたえるので、雰囲気 に合わせてデフォルメする



衣装は露出を増やしつつ。 トライバル柄を取り入れ る。体にタトゥーとして 描いてもよい





自然の力を使うキャ ラクターなので、装 飾品もナチュラルな テイストに

◈ 職業3: コック

海岸沿いの町で、新鮮な魚を調理するコック。海洋ファンタジーに限らず登場する職業なので、ジャンルの特徴をうまく取り入れましょう。



→ 職業4:島部族

島に住む、ミステリアスな部族の少女。水中で泳いでいる様子を、衣装のボ イントと併せて解説します。





オカルトファンタジーの職業

-島魅魍魎に対抗する職業、あるいは自身が不気味さを放つ職業が目立ち ます。それぞれの職業の役割を明確に描くとよいでしょう。

♣ 職業 1: ハンター

悪霊や妖魔退治を専門とするハンター。退治するための武器は決まっていませんが、物理的なものは何かしらの効果を付加させましょう。





人に取り憑いた悪魔を設うエクソシスト。教会から資格を与えられるものなので、宗教的なモチーフを加えるとよいでしょう。





看護帽をイメージした小ぶりの帽子とサークレットで、 筋やしや光の要素を衣装に 加える。髪の露出も多くなり、女の子らしい印象も与 えられる



聖職者の象徴として杖 を持たせる。 荘厳な印 象を与えられるよう、 先端のデザインは大き く、モチーフを取り入 れて描くとよい

衣装は十字架を取り入れた祭服をベースにしつつ、裾を広げて女性らしさを出す

参職業3:占い師

ローブで全身を包んだ占い師はミステリアスでよいですが、ここではベール やリボン、ガーターベルトなど要素を増やしてセクシーに描きます。



→ 職業4: 闇医者

医者の免許を持たない闇医者は、オカルトの要素を存分に取り入れ、猟奇的な雰囲気のキャラクターに描きましょう。





スチームパンクの職業

ヴィクトリア朝時代のイメージから英国文化の職業が登場しますが、別 文化に変化させることができるのもスチームパンクの特徴です。

→ 職業1:軍人

男性的なイメージが強い軍服は、ポイントを押さえつつ大胆にアレンジして かわいらしい衣装にしましょう。



→ 職業2:発明家

レトロフューチャーなアイテムが登場するスチームバンクの世界に発明家 は欠かせません。衣装同様、アイテムのデザインにもこだわりましょう。



→ 職業3:探偵

知的なイメージで全身をフォーマルにかためてもよいですが、少しバランス を崩して幼く駆け出しの探偵キャラクターにします。



性格的に背伸びしたキャラクター像を演 出。歯車のデザインでスチームパンク機

もアップさせる

→ 職業4: 町娘

舞台を日本の大正時代に移し、ハイカラな衣装にスチームバンクの要素を加えて和風スチームバンクの世界観を描いてみましょう。





サイバーパンクの職業

近未来がベースとなるサイバーパンクの世界は、職業を明確化すること が難しい場合もあります。型にとらわれない自由な発想が大切です。

→ 職業1:マッドサイエンティスト

普通の科学者でもよいですが、より個性的なマッドサイエンティストを衣装の雰囲気で演出します。



→ 職業2: 宇宙飛行士

宇宙服はスタイリッシュに描かれることが多いですが、ここではかわいらしさを重視したデザインで描いていきます。



→ 職業3: アイドル

現実世界ではなく、電子世界で活躍するアイドルを描きます。決まった衣装はないので、好きなモチーフやデザインを取り入れてOKです。







属性による描き分け

四大元素や光と闇の属性は、ファンタジーに欠かせない要素です。特性 をうまく反映して、魅力的なキャラクターをデザインしましょう。

→ 光の属性

神聖なもの、癒やしをイメージさせる属性です。色づかいはもちろん、神具などの高貴な装飾を描くことで、より聖なる属性感を強調できます。



፟骨間の属性

死や破壊などネガティブなイメージが強い属性です。 黒を基調に、ゴシック 調の衣装や悪魔的な外見要素を加えるとよいでしょう。

関の療法をい

死神をイメージした大きな鎌状の杖が 特徴です。衣装はゴシック調のドレス で重い雰囲気にせず、かわいらしさを 重視しています。

> 魔法使いが物理的な弱さを 必ず持っているという固定 観念はNG。肉体を強化す るような魔法もあるので、幅 広く武器選択してもよい



妖魔的なデザインの中に物質的な鎖も 追加。全体的にアンバランスな構図に することで、不気味で迫力のあるデザ インにしています。

精霊:シャドウ

内に秘めた凶暴性を表現 するために手錠をチョイ

ス。影を操る躍動感から 強そうな印象を与える



曑 風の属性







参 炎の属性

ファンタジーでは絶対と言ってよいほど欠かせない属性。力強く熱い性格のキャラクターから、スマートなキャラクターまで幅広く描けます。





種族による描き分け

ファンタジーには人以外の種族が多数登場します。代表的な種族の特徴 を取り入れた衣装の描き方をここからは見ていきましょう。

帰 エルフの描き方

ファンタジーの世界でもっともポピュラーな種族です。比較的人に近い外見 を持っているので、特徴をしっかりと描きましょう。



参 スラッシュアップ

衣装に模様を加えながら、装飾デザインをブラッシュアップしましょう。軽 やかさを損なわない程度に、高貴なイメージを追加します。



♣ ドワーフの描き方

男性や老人の姿のイメージが強いドワーフですが、低い身長をうまく生かして、かわいらしいキャラクターをデザインしてみましょう。



♣ スラッシュアップ

構図がまとまったら、衣装に模様を加えていきます。質素な衣装になりやすいので、思い切って全体にあしらいましょう。



令マーメイドの描き方

エルフ同様にファンタジーの世界ではポピュラーな種族。美しい女性の姿で描かれることが多く、また半身は人間なので描きやすい種族です。



参 スラッシュアップ

衣装の面積が少ないので、装飾品を加えて派手さを演出します。水中の生物 をモチーフとして加えると、より雰囲気が出せます。



◈ ドラゴニュートの描き方

ファンタジー世界でも珍しい種族で、ドラゴンが人間に変身した姿として描かれたり、モンスターとして登場することもあります。



今 スラッシュアップ

衣装要素が少ないので、装飾品を加えましょう。体のデザインに合わせて、 硬く頑丈なイメージのものがよいでしょう。



♣ オーグレスの描き方

東洋では鬼にあたる、巨体の怪物です。ワイルドな衣装とあわせて、豪傑な イメージのキャラクターとして描くと雰囲気が出せます。



スラッシュアップ



今 アンデッドの描き方

不気味な雰囲気を出しつつ、かわいらしさも演出。モブ的に描かれることの 多いアンデッドも、魅力的なキャラクターになります。





→ 天使の描き方





参 悪魔の描き方

人の姿から獣の姿まで、幅広いキャラクター像で描くことができます。人の 姿で描くときは妖艶でセクシーな雰囲気を出しましょう。



露出を減らさないようにしながら、衣装を仕上げていきましょう。 バランスを 見ながら角や羽のボリュームを増しても OK です。









自然物から描く

まずは自然界にあるものを衣装のテーマとしてデザインしてみましょう。 生物だけでなく、自然物や現象もアイデアのもとになります。

♣ テーマ1:天体





🚱 テーマ2: 星座

黄道十二星座をキャラクターにしたデザインを見ていきましょう。星座をイ メージさせるデザイン、衣装のアイデアを参考にしてください。

壮牛志: アリエス

牡牛を乳牛としてイメージし、牛は白 黒のコントラストが特徴的なので、衣 装のアイデアとして取り入れています。

> 牛乳からの連想で巨乳 のキャラクターに、サ スペンダーを用いてよ り胸元を強調している

羊毛の質感をそのまま 衣装に取り入れ、もこ もことした質感とかわ いらしさを演出



そのまま羊をイメージして、ふわふわ とした衣装とおっとりとした雰囲気の キャラクターにデザインしました。



双子のキャラクターにして、左右対称 の構図に。衣装に若干の違いを持たせ ることで、それぞれにキャラクタ一感 が出ます。



蟹の特徴はかわいさを出すため、モ チーフとして装飾に落と込みました。 また海辺の生物なので衣装は夏っぽい イメージです。 Vサインは蟹のハサミを 冠は王の象徴。雑に被せ 連想させつつ、ジャンプ ることで外見にとらわれ した脚の横図と合わせて、 ない、実力至上主義的な 躍動感のあるボーズに 強さも表現している ウエディングドレスに リボンをあしらうこと で、綺麗さだけでなく かわいさもアピール

乙女屋: ヴァルゴ

乙女の夢である結婚をテーマにイメージを落とし 込んでいきます。細部まで凝ったポーズとドレス から、女子力の高さを演出しています。

瀬子な レオ

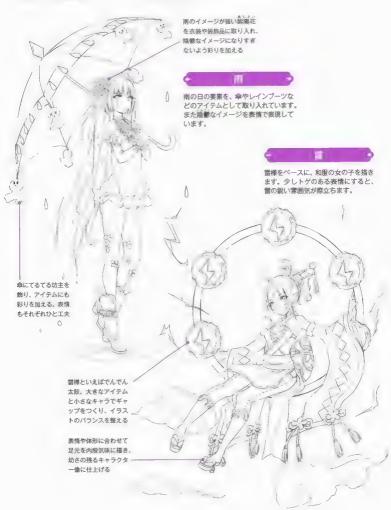
百獣の王をイメージした王様の衣装に。 表情はクールに、威厳のあるボーズで描きつつ、胸元や足元で女性らしさを出していくとよいでしょう。





♣ テーマ3: 天候

現実世界で天候に合わせて使用するものをデザイン要素として加えたり、 P98 のように属性イメージとしてとらえてみましょう。





テーマデザイ



♣ テーマ4:動物









ウツボカズラ

食虫植物のウツボカズラは、攻撃性を 漂わせるような不気味さと、獲物を待 ちぼうけしている2面性のあるイメー ジでかわいらしく。

> 実はウツボカズラ風のモンス ター (ベット) という設定で 顔を描き、その中にいるとい うことでシュールさを演出



人工物から描く

人の手で作られたテーマからは、個性的で面白みのある衣装がデザインできます。 物質的ではない事象からのアイデアも紹介します。

🍦 テーマ1: 楽器

形状をデフォルメして、武器や装飾品として取り入れてみましょう。歴史的 背景から衣装のベースを決めると調和が取りやすいです。







参 テーマ2:電化製品

製品ぞれぞれの使用目的からキャラクター像をイメージしたり、形状をデザインとして取り入れるとよいでしょう。





・ーマデザイン



♣ テーマ3: スイーツ

メルヘンチックな女の子を描きやすいテーマです。見た目のイメージや食べたときの食感を衣装で表現してみましょう。





ルそのものを演出しています。

曑 テーマ5: イベント

現実世界でもイベント時に衣装を着るように、たくさんのアイデアが詰まったテーマです。よりかわいらしく描くポイントを見ていきましょう。





♣ テーマ6:物語

最後はファンタジー物語そのものから描くアイデアを紹介します。世界観をうまく 取り入れ、一目でどの物語をテーマにしているのかわかるよう描くとよいでしょう。









著者 藍飴

福岡出身、京都在住のフリーイラストレーター。 複数のゲーム会社を経て、現在はフリーでソーシャルゲームのイラストや TCGのイラストャキララターデザインなどの仕事をしている。 代表作は「神獄のヴァルハラゲート」、 著書に「かわいい女の子が描ける本」 「かわいいコスチューが描ける本」 「かわいいコスチューが描ける本」 (ともに宝島社)がある。 https://www.aoimaro.com

staff

編集統括

櫻井智美

編集 千葉裕太(スタジオダンク)

デザイン 山岸蒔(スタジオダンク)

かわいいファンタジーイラストが描ける本

〒102-8388 東京都千代田区 -番町25番地

2018年11月12日 第1刷発行

著 者

藍飴

発行人

蓮見清 -

発行所

株式会社宝島社

電話 営業 03-3234-4621

編集 03-3239-0928

http://tkj.jp

印刷·製本

* 株式会社光邦

本書の無數転載 複製 放送を禁じます 乱丁・落丁本はお取り替えいたします

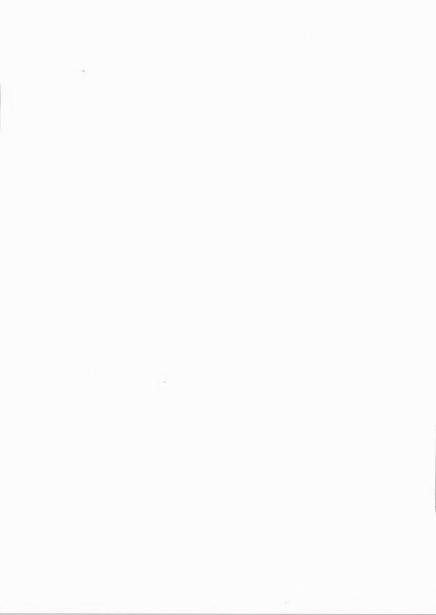
© Aoi 2018 Printed in Japan ISBN 978-4-8002-8333-7











ISBN978-4-8002-8333-7 C0071 ¥1980E

定価: 本体 1980円 +税

宝島社







Prologue キャラクターデザインの方法

Chapter 】 世界観 西洋/東洋/ダーク/オカルト etc.

Chapter 2 職業 シスター/侍/呪術師/メイド etc.

Chapter 3 種族 エルフ/マーメイド/天使/悪魔 etc.

Chapter 4 モチーフ 星座/植物/スイーツ/イベント etc.

全部見せ!!